PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
BREATH OF FIRE III
THE CLASSIC
ROLE PLAYING
GAME
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
CAPCOM

Breath of Fire III

Criado por Jeancarlos "The Omega_Sephiroth" Mota e Marcell Coutinho da Silva

Numa Guerra que durou mais de trezentos anos os seres humanos quase dizimaram completamente os Brood, uma raça de homens - dragões que por muito tempo conviveram pacificamente com os humanos.

Qual seria o motivo para que uma guerra como essa acontecesse, entre seres que até então conviveram em harmonia? A resposta é uma só: Myria a Deusa da Terra.

Myria, a eterna guardiã da Terra considerava os Brood seres poderosos demais para conviver com as demais criaturas da Terra; temendo esse poder, ela ordenou aos Brood que desistissem de seus poderes e passassem a viver junto a ela em sua fortaleza no céu.

Os Brood perceberam, então se desistissem de seus poderes estariam desistindo de si próprios, decidindo assim resistir a Myria.

Descontente com essa desobediência, Myria ordenou aos humanos que matassem todos os Dragões: Esse foi o início do que ficou mais tarde conhecido como a "Guerra dos Dragões".

Apesar de serem bem mais poderosos que os seres humanos, os Brood acabaram sendo derrotados, pois eles acreditavam que se machucassem os seres humanos estariam dando razão a Myria para continuar afirmando que eram "monstros perigosos para a segurança da terra".

Assim, os Brood sacrificaram-se para proteger a humanidade que os destruíra impiedosamente. Muitos deles foram mortos pelos guardiões (seres feitos de pedra e despertados quando Myria deseja), outros simplesmente desapareceram, passando a viver e regiões remotas, como a cidade dos Dragões "Dragnier".

Outros, porém entraram em hibernação, esperando encontrar a guerra terminada ao acordar, centenas de anos depois.

Atualmente, aproximadamente 1500 anos após o fim da guerra, é praticamente impossível se encontrar um Brood: os únicos ainda vivos podem ser encontrados em Dragnier ou em cavernas isoladas em hibernação.

O Despertar de um Dragão

Os únicos Brood vivos que existem atualmente encontram-se e hibernação ou na cidade de Dragnier.

Porém, os brood de Dragnier desistiram de seus poderes de dragão, para que Myria não pudesse encontra-los, entregando-os para o ancião, a pessoa mais velha da vila, a única que ainda se lembra dos tempos de guerra.

O ancião de Dragnier é o único capaz de transforma-se em Dragão em toda a Dragnier. Devido a isso ele vive recluso no sub-solo da cidade, envolto por uma barreira mágica invisível, que impede que Myria possa encontra-lo.

Apesar de sua enorme poder, o ancião é na realidade conhecido pela sua sabedoria espetacular, reconhecida por todos os Brood.

A barreira mágica que protege e ao mesmo tempo aprisiona o ancião só pode ser atravessada por um Brood e por seus aliados, porém uma vez dentro dela o Brood não poderá transforma-se em dragão (uma vez que a barreira é vedada pelo ancião o único que pode usa seus poderes de Brood dentro dela é ele mesmo).

Portanto, apenas os brood que se encontram em hibernação podem ser jogadores. Dessa forma, nenhum jogador pode saber o local no qual fica Dragnier (uma vez que todos os brood que entraram em hibernação, fizeram isso durante a guerra, e, portanto antes da construção da cidade).

O jogador só poderá localizar Dragnier quando o mestre desejar acrescentar a cidade a uma aventura: por mais que procure, o jogador jamais encontrará informações sobre Dragnier antes da hora certa.

E essa hora certa chega somente quando o mestre achar que o jogador está preparado para cumprir a sua "missão".

Todo brood possui uma missão pessoal, que ele próprio desconhece, que só lhe é revelada pelo ancião em Dragnier (missão é uma desvantagem obrigatória).

Um brood em hibernação gera em torno de si próprio um cristal, que apesar de pouco resistente a ataques comuns é eficaz em protege-lo de Myria: assim como a barreira mágica do ancião impede que Myria possa descobri-lo.

Novidades na construção de um personagem

Em Breath of Fire III é permitido o uso de todas as vantagens e desvantagens descritas no manual 3D&T (publicado pela editora Trama) e também as vantagens dessa adaptação. É também permitido o uso dos personagens de Breath of Fire III no mundo Tormenta, já que Myria seria um avatar menor em Arton.

Os personagens de BOF3 (Breath of Fire III) também tem direito a uma nova característica: MP (magical power, prefiro assim a AP...) é utilizado no lugar dos pontos de vida. Esse MP serve para executar magias de magos normais ou as invocações de genes (no capitulo sobre as Dragon Genes mais adiante). O único problema é que uma vez optado pelo uso de MP o mago ou Brood (que são os homens dragões) ou guardião (caçador de Brodd) não poderá usar os pontos de vida como fonte para realizar suas magias, neste caso quando o MP chegar ao fim o mago (ou etc) só poderá usar mais magia (ou invocação) quando tiver seus MP's recuperados. Os MP podem ser recuperados com porções especiais ou como os pontos de vida, com uma hora de descanso, ou com a magia para recuperação de MP. O MP seria como resistência, com direito a testes e tudo mais, para cada ponto de MP jogue um dado para saber quantos Mp's o pc tem.

Existem três tipos de personagens em BOF3: Brood's, guardiões e ambos os estilos só que magos. Os guardiões só são utilizados com NPC's.

As Vantagens e Desvantagens de Breath of Fire III para ambos os estilos de personagem.

Vantagem Única

Brood (+ 1 ponto): Você é um brood, guerreiro que se transforma em dragão com o auxilio de certas pedras conhecidas como GENES, além disso, pode se comunicar com qualquer dragão ou brood transformado em dragão pode sentir o cheiro das coisas com maior facilidade (olfato aguçado). Mas é inimigo dos guardiões com exceção daqueles que se unirem a você.

Vantagens

Guts, willpower ou força de vontade (+1 ponto): A determinação de um personagem de Breath of Fire é algo admirável! Mesmo quando algumas vezes são derrotados eles se ergue novamente dando tudo de si em um último esforço. Um personagem com essa vantagem, ao chegar ao estágio de inconsciência (zero pontos de vida), faz um teste de resistência. Se o resultado for positivo, ele recobra a consciência ficando com um ponto de vida. Caso o personagem chegue a zero Pdv (pontos de vida) novamente na mesma batalha, não poderá realizar o teste novamente.

Contra-Ataque (+3 pontos): O pc com essa vantagem faz um ataque extra toda vez que for atacado, com força ou poder de fogo, mas o ataque é direcionado única e exclusivamente a quem lhe atingiu e deve ser feito um teste normal de habilidade. O contra-ataque é opcional, o pc só executa se quiser.

Ancião (+ 3 pontos): O brood é um ancião que foi liberado ou está protegendo uma parte de Dragnier. Tem um intelecto invejável (vantagem genialidade), e tem maior facilidade de se transformar em Dragão e pode usar maior quantidade de poder ao faze-lo (+1 na força, habilidade e resistência). Mas não deve negar auxílio a um brood justo (o mestre deve disser se o brood é justo ou não para o ancião apenas) e punir os brood injustos que vão contra seus princípios (o brood injusto não consegue usar seus poderes de transformação em Dragão próximo a um ancião). ESSA VANTAGEM É APENAS PARA NPC'S.

Desvantagens

Código de busca (-1 ponto): mais um código de honra, esse obriga ao pc a descobrir que missão lhe foi dada, já que todo brood tem uma missão.

Poder Maldito (-1 ponto): você é um brood recém nascido que acordou de uma hibernação de muitos anos. Você não confia nos seus poderes ainda, para executar qualquer poder de um brood deve passar antes por um teste de resistência –1. Se falhar fica sem usar os seus poderes durante dois turnos. O teste é feito toda a vez que for usar algum poder de um brood: vantagens, magias, genes, etc.

As Dragon Genes

São gemas que os Brood utilizam para aumentar o poder e para poderem se transformar em poderosos Dragões. As genes não nascem com os Brood e sua busca é inevitável, pois para utilizar o seu poder é preciso possui-las.

São elas:

FLAME FROST THUNDER SHADOW RADIANCE FORCE
DEFENDER ELDRITCH MIRACLE GROSS THORN REVERSE
MUTANT ??? TRANCE FAILURE FUSION INFINITY

As genes:

Flame

Custo: 1 MP

Descrição: um globo vermelho-alaranjado com uma pequena chama nela.

Localização: Originalmente se encontra em poder dos irmãos Unicórnios (dois caras que tentaram matar Ryu quando jovem por causa deles terem ajudado os cidadãos da cidade, mas isso já é outra história...), mas o mestre pode modificar a localização da gene para adaptações em universos de jogo diferentes (como Tormenta, por exemplo).

Efeito: Adiciona dano de Fogo ao usuário em sua força ou poder de fogo (definido pelo personagem na hora que adquirir e usa a gene pela primeira vez).

Frost

Custo: 1 MP

Descrição: um bonito globo azul com um pequeno pedaço de gelo.

Localização: Determinada pelo mestre (DPM)

Efeito: Adiciona Frio/Gelo ao usuário em sua força ou Pdf a definir

Thunder

Custo: 1 MP

Descrição: um globo azul escuro com um detalhe vermelho por fora com um trovão nela.

Localização: DPM

Efeito: adiciona trovão/eletricidade ao usuário em sua força ou poder de fogo a definir.

Shadow

Custo: 1 MP

Descrição: um globo negro que brilha ocasionalmente

Localização: Com o Dragão Zumbi ou DPM

Efeito: adiciona Travas ao usuário em sua força ou poder de fogo a definir.

Radiance

Custo: 1 MP

Descrição: um globo laranja com uma pequena estrela amarela no meio

Localização: Também com o Dragão Zumbi ou DPM

Efeito: Adiciona luz ao usuário em força ou poder de fogo a definir

Force

Custo: 2 MP

Descrição: uma gema quadriculada azul bem escuro com uma espada colocada diagonalmente atingindo a parte baixa pela esquerda e com a lamina na direita

Localização: DPM

Efeito: a mistura para a formação da família guerreira começa aqui. Adicione um elemental e inclua seus poderes elementais. Adicione "Eldritch" e inclua seus poderes. Adicione "Defender" e inclua seus poderes.

Defender

Custo: 2 MP

Descrição: uma gema quadriculada verde com um escudo cinza no centro

Localização: DPM

Efeito: algum gene elemental assim como Fire, Frost..., Deve ser unida com Defender para produzir um dragão com a forma e cor do elemental mais os poderes defensivos. Adiciona a técnica *Contra-Ataque* sem custos.

Eldritch

Custo: 2 MP

Descrição: uma gema quadriculada violeta com um espiral no centro

Localização: DPM

Efeito: algum gene elemental assim como Fire, Frost..., Deve ser unida com Eldritch para produzir um dragão com a forma e cor do elemental mais os poderes mágicos. E o mais poderoso poder elemental será liberado e os seguintes poderes mágicos: *remédio, cura, revitalização.*

Miracle

Custo: 4 MP

Descrição: um diamante vermelho escuro com uma flecha amarela apontando para a direita

Localização: DPM

Efeito: as uniões com a família dos Beremoth começam aqui. Adicione um elemento para garantir seus poderes junto com os do elemento. Adicione Eldritch e inclua seus poderes (com Eldritch + elemental + miracle adicione o poder dos três), adicione Defender e inclua seus poderes.

Thorn

Custo: 2 MP

Descrição: um diamante azul escuro com uma pequena flecha amarela apontando para cima.

Localização: DPM

Efeito: simplesmente garantirá os poderes de um dragão mais o elemental unido (ver no capítulo sobre tipos de dragões).

Gross

Custo: 2 MP

Descrição: um diamante roxo claro com uma pequena flecha amarela apontando para cima.

Localização: DPM

Efeito: DPM (aumenta as características gerais: F, H, A, R, PdF).

Reverse

Custo: 1 MP

Descrição: um diamante cor turquesa com um arco duplo azul (←→)

Localização: DPM

Efeito: DPM (reverte às características: F,H, A,R, PdF).

Mutant

Custo: 1 MP

Descrição: um diamante meio marrom com um pequeno arco apontando como se para o meio.

Localização: DPM

Efeito: DPM (causa mutações com os poderes dos outros pc's do grupo).

???

Custo: 2 MP

Descrição: um globo transparente com um ponto de interrogação amarelo-alaranjado no centro.

Localização: DPM

Efeito: DPM (efeito misterioso)

Trance

Custo: 2 MP

Descrição: uma gema em forma de tiara-pontuda de cor verde com um olho

Localização: DPM

Efeito: DPM (efeito misterioso)

Failure

Custo: 0

Descrição: um gene azul em forma de tiara-pontuda de cor azul escuro com um círculo roxo no centro.

Localização: DPM

Efeito: DPM (desconhecido)

Fusion

Custo: 4 MP

Descrição: uma gema circular pontuda com um par de figuras unidas.

Localização: DPM

Efeito: quando usada sozinha essa gene transforma o usuário em uma criatura dragão ou aliada. Freqüentemente tranformará-se no pc mais poderoso do grupo, mas não funciona se o aliado for um guardião nesse caso só com a gene Hibrid.

Infinity

Custo: 8 MP

Descrição: um globo azul escuro com Cometas dentro

Localização: mantida pelo Dragão Elder em Dragnier ou DPM

Efeito: dá ao pc a poderosa forma Kaiser, basicamente o personagem fica normal só que dourado. Entretanto quando utilizada sozinha a forma Kaiser fica incontrolado (desvantagem incontrolável) e atacará inimigos e aliados.

Nota para o mestre: adicionada a gene Failure a forma Kaiser fica controlável.

Tipos de Dragões (transformações)

Agora você conhecerá todos os tipos de Dragões que os Brood podem se transformar através das genes e os tipos de combinações. Para executar a transformação é necessária uma certa quantidade de MP por turno, para manter essa transformação também há uma certa quantia de MP. Quando esse MP ou os pontos de vida do Brood chegam ao fim o pc volta ao normal com todas as suas características da mesma forma que estavam antes de se transformar exceto o MP que foi usado durante a transformação e para mantê-la. Caso o MP do personagem chegue ao fim o mesmo não poderá se transformar até recuperar o MP, pois só é permitido transformações através de Pontos de Vida para os pc's que não optarem pelo uso de MP. Uma vez transformado em Dragão não importando a espécie o pc terá as características do Brood escolhido, ignorando

qualquer outra característica, vantagem ou desvantagem, e quando voltar ao normal tudo será como era antes. Um dragão derrotado em batalha VOLTA A SER O PC QUE ERA, E NÃO MORRE, APENAS FICA SEM MP. Mas para aqueles que não optarem pelo uso de MP, não poderão usar mais a transformação em forma de sacrifício, por exemplo um personagem com 3 pontos de vida que tem uma transformação que exige 3 pontos de vida não poderá executa-la.

***Nota: Esse capítulo é recomendado apenas para os mestres, pois senão seria perdida toda a graça do jogo.**

Nota sobre as espécies de Dragões: A certos tipos básicos de dragões que tem poderes que serão acumulados não importando com que genes forem combinados, como por exemplo, o tipo "Whelp" (filhote) terá certos poderes acumulados assim como Dragon e Behemoth. A seguir estão os poderes básicos de cada raça.

Whelp: F1 H3 R2 A2 PdF3 (baseado no tipo de transformação)

Sopro de whelp, Cegueira, armadura extra (no mesmo tipo da gene), sentidos especiais (todos), vulnerabilidade (ao elemento contrário da gene que usou para se transformar), monstruoso.

Dragon: F2 H4 R3 A3 PdF3 (baseado no tipo de transformação)

Sopro de Dragão, Mordida, armadura extra (no mesmo tipo da gene), sentidos especiais(todos), vulnerabilidade (ao elemento contrário da gene que usou para se transformar), monstruoso.

Warrior: F3 H5 R3 A3 PdF2 (baseado no tipo de transformação)

Gambit, Aura, Focus, armadura extra (no mesmo tipo da gene), sentidos especiais (todos), vulnerabilidade (ao elemento contrário da gene que usou para se transformar), monstruoso.

Behemoth: F4 H2 R5 A3 PdF2 (baseado no tipo de transformação)

Meteor Strike, Blitz, Charge, armadura extra (no mesmo tipo da gene), sentidos especiais (todos), vulnerabilidade (ao elemento contrário da gene que usou para se transformar), monstruoso.

Esses foram os tipos básicos de Dragões (transformações)

Dragões de Cada Gema

Nessa lista estarão contidos: O nome do resultado do Dragão, o custo de MP, o custo de MP por turno, a descrição do Dragão e as técnicas/ataques.

Espécies Individuais

Flame

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragões)
Custo de transformação: 1 MP
Custo por turno: 1 MP
Descrição: um pequeno dragão alaranjado com poderes baseados em fogo
Técnicas:
Sopro de Whelp
Cegueira
Sopro de Chamas
Garra de Chamas
Forma Natural

Frost

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)
Custo de transformação: 1 MP
Custo por turno: 1 MP
Descrição: um pequeno dragão de cor turquesa com poderes baseados em gelo/frio
Técnicas:
Sopro de Whelp

Cegueira

Sopro de Gelo

Garra de Gelo

Forma Natural

Thunder

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 1 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão azul escuro com poderes baseados em trovão/eletricidade

Técnicas:

Sopro de Whelp

Cegueira

Sopro de Trovão

Garra de Trovão

Forma Natural

Shadow

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragões)

Custo de transformação: 1 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão de cor roxo-negro com poderes baseados em trevas

Técnicas:

Sopro de Whelp

Cegueira

Sopro de Sombras

Clorofila

Forma Natural

Radiance

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 1 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão de cor prateada

Técnicas:

Sopro de Whelp

Sopro Divino

Garra de Brilho

Forma Natural

Force

Nome/Tipo do Dragão: Warrior (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 2 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um dragão-humanoide híbrido vermelho, com cabelo laranja e uma calça verde com asas cinzas e rabo vermelho e fica em pé (sobre duas pernas, igual a um ser humano).

Técnicas:

Gambit

Aura

Focus

Forma Natural

Defender

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipo de dragões)

Custo de transformação: 2 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão de cor verde com poderes normais e defensivos

Técnicas:

Sopro de Whelp

Cegueira

Contra-Ataque

Forma Natural

Eldritch

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota de tipos de dragão)

Custo de transformação: 2 MP

Custo por turno: 2 MP

Descrição: um pequeno dragão verde com poderes gerais e poderes de cura

Técnicas:

Sopro de Whelp

Cegueira

Remedy

Restore

Vitalize

Forma Natural

Miracle

Nome/Tipo do Dragão: Behemoth (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 3 MP

Custo por turno: 2 MP

Descrição: um dragão verde, oval, de respiração intensa com quatro chifres, carapaça amarelos e largos dentes baixos e rabo grosso. Transforma o grupo todo num só dragão controlado pelo personagem brood.

Técnicas:

Meteor Strike

Blitz

Charge

Forma Natural

Gross / Thorn / ??? / Trance

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 2 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão verde com poderes gerais

Técnicas:

Sopro de Whelp

Cegueira

Forma Natural

Reverse

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)

Custo de transformação: 1 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: um pequeno dragão verde com poderes gerais

Técnicas:
Sopro de Whelp
Cegueira
Forma Natural

Mutant

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragão)
Custo de transformação: 1 MP
Custo por turno: 1 MP
Descrição: um pequeno dragão de cor escolhida aleatoriamente pelo dado com poderes normais e baseados no número do dado (considere os seis elementos para cada um, um número que será o da cor e poder do Whelp).
Técnicas:
Sopro de Whelp
Cegueira
Qualquer poder que é definido pelo tipo devido ao número do dado.
Forma Natural

Failure

Nome/Tipo do Dragão: Whelp (ver na nota sobre tipos de dragões)
Custo de transformação: 1 MP
Custo por turno: 1 MP
Descrição: um pequeno dragão verde com poderes normais
Técnicas:
Sopro de Whelp
Cegueira
Forma Natural

Fusion

Nome/Tipo do Dragão: Hybrid (DPM, faça uma boa mistura dos dois personagens combinados, com as vantagens e desvantagens de ambos...).
Custo de transformação: 4 MP
Custo por turno: 2 MP
Descrição: aparência e poderes parecidos com o do personagem ao qual o pc se misturar (DPM)
Técnicas:
DPM

Infinity

Nome/Tipo do Dragão: Kaiser (o personagem que usou a gene com os bônus: F+3, R+2, A-1, invulnerabilidade (no mesmo tipo da gene caso esteja combinado com alguma), sentidos especiais (todos), ataque especial.
Custo de transformação: 8 MP
Custo por turno: nenhum
Descrição: forma dourada do personagem que utilizar essa técnica e mais a desvantagem incontrolável
Técnicas:
Nessa forma o pc ficará lutando apenas com sua arma seja ela de força ou poder de fogo (uma delas apenas), e atacará com um poder impressionante (teste de habilidade –1, se passar dano máximo) entretanto não tem noção do que faz e pode atingir até um aliado. Jogue um dado, resultado par ele atinge um inimigo resultado impar atinge um aliado.

Casos Raros

Ao desenrolar de uma história um dos pc do jogo Breath of Fire pode acabar se encontrando com o pc, se isso acontecer e personagem se aliar a ele aí vai a lista de como ficam as combinações da gene Hybrid com os

devidos pc's (o mestre pode se basear nessas combinações para criar suas próprias). Da mesma forma que os pc's podem se meter em uma confusão com Ryu e seu amigos e Ryu pode usar essas técnicas.

Hybrid com Nina

Nome/Tipo do Dragão: Não há nome para esses casos

Custo de transformação: padrão

Custo por turno: padrão

Descrição: uma criatura que lembra um pássaro branco com penas com pontas roxas e uma calda partida...(um Cockatrice?).

Técnicas:

Typhoon

Lightening

Inferno

Blizzard

Temptation

Hybrid com Rei

Nome/Tipo do Dragão: N

Custo de transformação: padrão

Custo por turno: padrão

Descrição: Um tigre humanóide com uma enorme calda

Técnicas:

Shadow walk

Dragon Breath

Tempest

Hybrid com Momo

Nome/Tipo do Dragão: N

Custo de transformação: padrão

Custo por turno: padrão

Descrição: Uma armadura de quatro pernas, com uma pluma no capacete e uma bola com espinhos no rabo.

Técnicas:

Speed

Protect

Might

Restore

Remedy

Combustion

Hybrid com Peco

Nome/Tipo do Dragão: N

Custo de transformação: padrão

Custo por turno: padrão

Descrição: um Peco gigante roxo, com um rabo espinhoso e um tufo laranja de cabelo.

Técnicas:

Dream Breath

Venom Breath

Dragon Breath

Geo Breath

<u>Espécies Únicas</u>

Essas são combinações que geram Brood's raros, diferente de todos os tipos já vistos.

Genes usadas: Miracle+Thorn+Reverse

Nome/Tipo do Dragão: Wildfire (F2 H5 A3 R1 Pdf3, com as outras características do Whelp).

Custo de transformação: 5 MP

Custo por turno: 5 MP

Descrição: uma forma dourada do Whelp, extremamente rápido com baixos pontos de vida mas com ótimo contra-ataque (contra-ataque com dano máximo).

Técnicas:

Whelp Breath

Charge

Genes usadas: Flame+Frost+Thunder

Nome/Tipo do Dragão: Trygon (F2 H4 R3 A3 PdF3 (fogo, frio/gelo, trovão/eletricidade), armadura extra (fogo, frio/gelo, trovão/eletricidade), sentidos especiais (todos), monstruoso.

Custo de transformação: 3 MP

Custo por turno: 3 MP

Descrição: uma forma dourada do Dragon com triplo elemental

Técnicas:

Todos os Breaths (fire, frost, thunder e dragon).

Snap

Genes usadas: Force+Trance

Nome/Tipo do Dragão: Myrmidon (F3 H5 R3 A3 PdF2, sentidos especiais (todos), contra-ataque, monstruoso).

Custo de transformação: 3 MP

Custo por turno: 3 MP

Descrição: forma dourada do Warrior com rápido contra-ataque

Técnicas:

Gambit

Aura

Flame Strike

Thunder Strike

Frost Strike

Wind Strike

Holy Strike

Aura Breath

Genes usadas: Miracle+???

Nome/Tipo do Dragão: Mammoth (F4 H3 R6 A4 PdF2 , armadura extra (força), sentidos especiais(todos), vulnerabilidade (poder de fogo), monstruoso.

Custo de transformação: 5 MP

Custo por turno: 4 MP

Descrição: forma dourada de Beremoth com extrema quantidade de pontos de vida

Técnicas:

Giant Growth

Meteor Strike

Genes usadas: Mutant+???

Nome/Tipo do Dragão: Pygmy (F1 H3 A2 R1 PdF2, aparência inofensiva, sentidos especiais (todos), vulnerabilidade (fogo)).

Custo de transformação: 2 MP

Custo por turno: 1 MP

Descrição: forma de larva de um dragão (como uma minhoca de chifres), bonitinha e roxa.

Técnicas:

Dragon Breath

Snap

Magma Breath

Genes usadas: Trance+Shadow

Nome/Tipo do Dragão: Tiamat (F3 (químico: veneno) H3 A3 R3 PdF2, armadura extra (químico, trevas), sentidos especiais (todos), vulnerabilidade (luz), monstruoso).

Custo de transformação: 3 MP

Custo por turno: 2 MP

Descrição: uma cobra gigante com chifres em chamas roxas com corpo roxo claro, com espinhos nas costas para baixo e rabo fino.

Técnicas:

Doom Breath

Shadow Breath

Venom Breath

Genes usadas: Infinity+Failure

Nome/Tipo do Dragão: Kaiser (controlável)

Custo de transformação: 8 MP

Custo por turno: 3 MP

Descrição: Kaiser só que controlável e com a vantagem contra-ataque, sem mencionar seu devastador ataque!

Técnicas:

Kaiser Breath

Bonebreak

Howling

As Magias

Aqui vão a descrição das magias dessa adaptação:

Obs: caso o mago use Mp, troque 1 ponto de vida por 1 Mp.

As magias que causam redutores não são acumulativas.

<u>Remédio</u>

Exigências: água 3

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Essa magia cura todos os status negativo (blind, fúria...).

<u>Restore</u>

Exigências: água 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Essa magia cura 1/5 dos pontos de vida do alvo (arredondando para cima).

<u>Vitalize</u>

Exigências: água 3

Custo: 5 pontos de vida

Duração: inst

Alcance: padrão

Essa magia cura 1/3 dos pontos de vida do alvo (arredondando para cima)

<u>Inferno</u>

Exigências: fogo 2, ar 2.

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Essa magia cria um ataque de chamas (dano de fogo) que atinge o alvo causando 3d de dano, para cada alvo extra, utilize mais um ponto de vida.

<u>Combustion</u>

Exigências: fogo 2, ar 2.

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Mesmo efeito de inferno só que dano baseado em explosão.

<u>Blizard</u>

Exigências: água 2, ar 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Mesmo efeito de Inferno, porém com dano baseado em frio/gelo.

<u>Myollnir</u>

Exigências: luz 2, ar 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Mesmo efeito das outras porém com dano baseado em relâmpago

<u>Typhoon</u>

Exigências: ar 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

E uma magia mais fraca, causa 2d+2 de dano baseado em ar.

<u>Lightering</u>

Exigências: luz 1, ar 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

E a mesma coisa de Typhoon só que dano baseado em relâmpago.

Tempest

Exigências: água 2

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Mesma coisa das outras duas só que dano baseado em água.

Death

Exigências: trevas 5

Custo: 5 pdv

Duração: inst

Alcance: ao toque

Essa magia cria uma sombra que tem aparência de ser uma mulher encapuzada (uh...!!!), que fica flutuando em cima do alvo. O alvo deve fazer um teste de resistência. Se falhar fica inconsciente imediatamente.

Resurrect

Exigências: Luz 4

Custo: 4 pdv

Duração: inst

Alcance: ao toque

Já essa magia anula o efeito da magia Death ou tira alguém da inconsciência trazendo o alvo de volta a vida em estado crítico (se sua resistência for 2, você volta com 2 pdv, se for 3 com 3 pdv e assim por diante)

Breath's

Exigências: qualquer caminho focus 3, brood

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Solta um sopro de acordo com o caminho usado que tira 1/5 dos pdv do alvo (arredondando para cima) se o alvo falhar num teste de armadura.

No caso do Whelp Breath: causa um ataque com 2d (do elemento do Whelp se houver)

No caso do Dragon Breath: causa um ataque com 3d (do elemento do dragão se houver)

No caso de Dream Breath: causa sono em um alvo (sem direito a um teste de armadura por 2 turnos ou até ser atingido ou bem sucedido e num teste de resistência.)

No caso de Venom Breath: causa poison em um alvo.

No caso de Kaiser Breath: causa um ataque com 3d+3.

Ninguém tem todos os Breath's devem ser aprendidos separadamente.

Claw's

Exigências: qualquer caminho focus 3

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: ao toque

Mesmo efeito da magia Breath, porém com danos baseados em corte e no caminho utilizado.

Chlorine

Exigências: água 2, trevas 1

Custo: 2 pdv

Duração: até ser cancelada ou curada

Alcance: padrão

O mago solta um sopro que deixa o inimigo com o status poison (veneno). Tira um pdv por turno.

Blind

Exigências: fogo 2, ar 2

Custo: 3 pdv

Duração: 1 hora

Alcance: padrão

Uma nuvem de fumaça que causa o status blind (cegueira) no alvo. O alvo sofre um redutor de –1 na habilidade se não passar em um teste de resistência.

Snap (mordida)

Exigências: terra 2, ar 2

Custo: 3 pdv

Duração: 1 hora

Alcance: ao toque

Uma pequena nuvem com o formato de uma mordida atinge o alvo causando um redutor de –1 na habilidade se o alvo não passar em um teste de armadura.

Gambit

Exigências: terra 2, fogo 3

Custo: 3 pdv

Duração: inst

Alcance: ao toque

Causa uma força extrema no mago fazendo com que ele solte um ataque com força ou poder de fogo máximo. Porém deve ser feito um teste de habilidade para a magia e outro -1 para o ataque.

Aura

Exigências: Luz 4

Custo: 4 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Uma aura de luz atinge o alvo. Ataque com 3 dados e multiplique o resultado por dois e esse será o dano. Mas é uma magia difícil de ser feita (teste –1 na habilidade).

Focus

Exigências: fogo 2, luz 3

Custo: 4 pdv

Duração: ver explicação

Alcance: padrão

Uma áurea de uma luz avermelhada envolve o alvo por 3s, no próximo ataque o alvo deve fazer um teste de força ou poder de fogo, dependendo do escolhido pelo alvo duplique a sua jogada de dados em um ataque, depois de usada acaba.

Meteor Strike

Exigências: fogo 2, terra 3

Custo: 3 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Um cometa aparece do nada atingindo o alvo e causando 4d de dano baseado em fogo e contusão.

Blitz

Exigências: fogo 3, ar

Custo: 2 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Um ataque que atinge todos os alvos inimigos causando 2d de dano sem nenhum custo acumulativo por alvo. Porém drena 1/5 dos pontos de vida do mago.

Charge

Exigências: ar e luz

Custo: 0 pdv

Duração: inst

Alcance: em si próprio

Essa magia faz o mesmo efeito de Eletricidade, o ataque será baseado na armadura do mago.

Restore form

Exigências: ser um dragão

Custo: 0 pdv

Duração: inst

Alcance: si próprio

O dragão volta a sua forma humana automaticamente.

Temptation

Exigências: trevas 3, ar 2

Custo: 3 pdv

Duração: 1 hora

Alcance: padrão

É uma poderosa magia, o mago após a execução da magia lança palavras estranha que são visíveis, porém não podem ser entendidas de FORMA ALGUMA. O alvo tem direito a um teste de resistência, se falhar ficará confuso. Jogue um dado, se cair par o alvo ataca os companheiros (outra jogada par ele impar amigos) se der impar ele ataca um adversário. Essa magia causa também um redutor de –1 na armadura.

Shadow Walk

Exigências: trevas 3, ar 3, fogo 3

Custo: 4 pdv

Duração: inst

Alcance: só no mago

Uma magia devastadora e são poucos os magos que a conhecem, o mago faz um teste, se passar fará um ataque devastador crítico (número máximo nos dados) com força ou poder de fogo, se falhar perderá a iniciativa no próximo turno.

Speed

Exigências: ar 2

Custo: 2 pdv

Duração: três turnos

Alcance: padrão

O alvo dessa magia fica mais ágil e veloz, ganha um bônus de +1d na habilidade não acumulativo.

Protect

Exigências: terra 2

Custo: 2 pdv

Duração: três turnos

Alcance: padrão

O alvo dessa magia fica envolvido por uma barreira, ganha um bônus de +1d na armadura não acumulativo.

Migth

Exigências: fogo 3

Custo: 3 pdv

Duração: três turnos

Alcance: padrão

O alvo fica mais forte e poderoso, ganha +1d na força ou poder de fogo.

Strike's

Exigências: variado

Custo: variado

Duração: variado

Alcance: padrão

Cada strike tem um efeito diferente e devem ser obtidos separadamente (com a exceção do dragão que os possuir).

Flame Strike: fogo 2, 1 pdv, inst, ataque de fogo de 1d+2

Thunder Strike: ar 2 e luz 3, 3 pdv, inst no dano e padrão de paralisia, ataque com 2d+2 de relâmpago e paralisa.

Frost Strike: ar 2 e água 3, 3 pdv, inst no dano e padrão de sono, ataque com 2d+2 de gelo e sono (sleep, olhe em Dream Breath)

Wind Strike: ar 2, 1 pdv, inst, ataque de ar de 1d+2

Holy Strike: luz 2, 1 pdv, inst, ataque de luz de 1d+3

Giant Growth

Exigências: fogo 2, ar 2, luz ou travas 2

Custo: 3 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

Essa magia traz uma grande agilidade ao alvo, que faz um ataque em cada inimigo.

Bonebreak

Exigências: terra 4

Custo: 3 pdv

Duração: inst

Alcance: padrão

É uma magia realmente útil. Lança uma rajada que quebra diretamente um osso (braços ou pernas) do corpo causando um redutor de –1 em força, habilidade e armadura.

Howling

Exigências: fogo 1, ar 3

Custo: 3 pdv

Duração: três turnos

Alcance: padrão

O execute um ataque normal (força ou poder de fogo) tire o dano normal, mas o alvo deve fazer um teste de resistência, se falhar fica confuso (veja a magia confuse).

Bom isso resume o mundo de Breath of Fire III para 3D&T. Espero que tenham gostado, deu trabalho e fizemos de tudo para ficar bem parecido com o game.

Dúvidas, críticas, sugestões, me manda um e-mail: jeanmota@yahoo.com.br

Visite a minha Home Page: http://atavernadosephiroth.cjb.net

Visite a melhor Home Page de 3D&T do Brasil: http://3dtunderground.cjb.net

Visite o site da melhor Revista de RPG do Brasil: http://www.dragaobrasil.com.br

Obrigado;

Jeancarlos "The Omega_sephiroth" Mota

Marcell Coutinho da Silva